

## PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2003-299880

(43)Date of publication of application : 21.10.2003

(51)Int.Cl. A63F 13/10  
A63F 13/00

(21)Application number : 2002-109399

(71)Applicant : KONAMI COMPUTER  
ENTERTAINMENT STUDIOS INC

(22)Date of filing : 11.04.2002

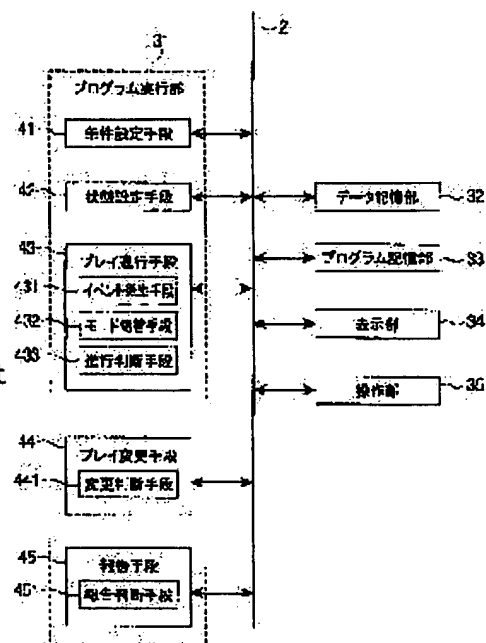
(72)Inventor : NARITA FUJITOMO  
OKISHIO TOYOTAKE  
TANIBUCHI HIROSHI  
YOSHIDA NOBUYUKI

## (54) PROGRAM AND METHOD FOR PLAY CONTROL OF VIDEO GAME, AND VIDEO GAME DEVICE

## (57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To shorten a period for a game without damaging the interest of the game.

SOLUTION: This play control program is for playing a character in a virtual game space by using a video game apparatus. The program makes the video game apparatus function as a play advance means 43 for causing the character to play by a normal game mode or a daily schedule fast forwarding mode and as a play changing means 44 which changes a play into a playing state, etc., set in advance when the play corresponding to the game condition set in advance is present during the advance of the play by the daily schedule fast forwarding mode.



## LEGAL STATUS

[Date of request for examination] 11.04.2002

[Date of sending the examiner's decision of rejection] 03.08.2004

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2003-299880

(P2003-299880A)

(43) 公開日 平成15年10月21日 (2003. 10. 21)

(51) Int.Cl.<sup>7</sup>

識別記号

F I

データ (参考)

A 6 3 F 13/10

A 6 3 F 13/10

2 C 0 0 1

13/00

13/00

R

審査請求 有 請求項の数 8 O L (全 21 頁)

(21) 出願番号 特願2002-109399 (P2002-109399)

(22) 出願日 平成14年4月11日 (2002. 4. 11)

(71) 出願人 598138501

株式会社コナミコンピュータエンタテイン  
メントスタジオ

東京都港区六本木6丁目10番1号

(72) 発明者 成田 藤智

大阪市北区梅田2丁目5番25号 株式会社  
コナミコンピュータエンタテインメント大  
阪内

(74) 代理人 100067828

弁理士 小谷 悦司 (外2名)

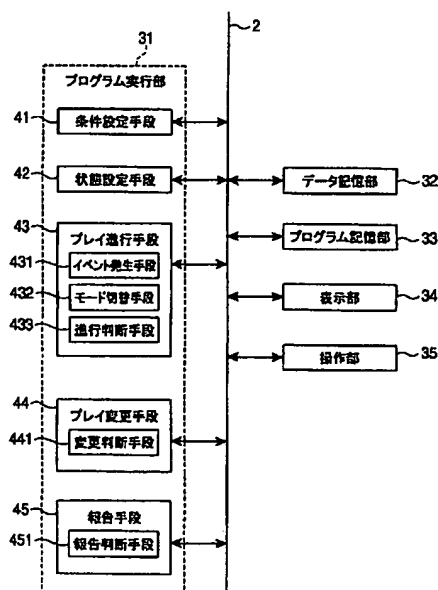
最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ビデオゲームのプレイ制御プログラム、ビデオゲームのプレイ制御方法およびビデオゲーム装置

(57) 【要約】

【課題】 ゲームの面白さを損なうことなく、ゲーム時間を短縮化できること。

【解決手段】 このプレイ制御プログラムは、ビデオゲーム装置を用いて、仮想のゲーム空間においてキャラクタをプレイさせるためのものであって、通常試合モード又は日程早送りモードにてキャラクタをプレイさせるプレイ進行手段43と、日程早送りモードにてプレイ進行中に、予め設定されたゲーム条件等に対応するプレイがあると、このプレイを予め設定されたプレイ状態等に変更するプレイ変更手段44として、ビデオゲーム装置を機能させる。



## 【特許請求の範囲】

【請求項1】 ビデオゲーム装置を用いて、仮想のゲーム空間においてキャラクタが所定の競技行動をとるように、該キャラクタをプレイさせるためのビデオゲームのプレイ制御プログラムであって、

所定のプレイ速度又はこの所定のプレイ速度よりも早い早送り速度にてキャラクタをプレイさせるプレイ進行手段と、

早送り速度によるプレイ進行中に、予め設定されたゲーム上の特定シーンに対応するプレイがあると、このプレイを予め設定された上記早送り速度よりも遅いプレイ速度によるプレイ状態又は停止状態に変更するプレイ変更手段として、ビデオゲーム装置を機能させることを特徴とするビデオゲームのプレイ制御プログラム。

【請求項2】 ビデオゲーム装置を用いて、仮想のゲーム空間においてキャラクタが所定の競技行動をとるように、該キャラクタをプレイさせるためのビデオゲームのプレイ制御プログラムであって、

所定のプレイ速度又はこの所定のプレイ速度よりも早い早送り速度にてキャラクタをプレイさせるプレイ進行手段と、

所定の速度又は早送り速度によるプレイ進行中に、この進行するプレイに伴って仮想的に発生させるイベントのうちの予め設定された特定イベントに対応するプレイがあると、このプレイにおける特定イベントの結果報告を行う報告手段として、ビデオゲーム装置を機能させることを特徴とするビデオゲームのプレイ制御プログラム。

【請求項3】 早送り速度によるプレイ進行中に、この進行するプレイに伴って仮想的に発生させるイベントのうちの予め設定された特定イベントに対応するプレイがあると、このプレイにおける特定イベントの結果報告を行う報告手段として、ビデオゲーム装置をさらに機能させることを特徴とする請求項1記載のビデオゲームのプレイ制御プログラム。

【請求項4】 上記プレイ状態として、所定のプレイ速度によるプレイ状態又はこの所定の速度よりも遅いプレイ速度によるプレイ状態を含むことを特徴とする請求項1又は3記載のビデオゲームのプレイ制御プログラム。

【請求項5】 ビデオゲーム装置を用いて、仮想のゲーム空間においてキャラクタが所定の競技行動をとるように、該キャラクタをプレイさせるためのビデオゲームのプレイ制御方法であって、

ビデオゲーム装置が、所定のプレイ速度又はこの所定のプレイ速度よりも早い早送り速度にてキャラクタをプレイさせるステップと、

ビデオゲーム装置が、早送り速度によるプレイ進行中に、予め設定されたゲーム上の特定シーンに対応するプレイがあると、このプレイを予め設定された上記早送り速度よりも遅いプレイ速度によるプレイ状態又は停止状態に変更するステップと、を備えていることを特徴とす

るビデオゲームのプレイ制御方法。

【請求項6】 ビデオゲーム装置を用いて、仮想のゲーム空間においてキャラクタが所定の競技行動をとるように、該キャラクタをプレイさせるためのビデオゲームのプレイ制御方法であって、

ビデオゲーム装置が、所定のプレイ速度又はこの所定のプレイ速度よりも早い早送り速度にてキャラクタをプレイさせるステップと、

ビデオゲーム装置が、所定の速度又は早送り速度によるプレイ進行中に、この進行するプレイに伴って仮想的に発生させるイベントのうちの予め設定された特定イベントに対応するプレイがあると、このプレイにおける特定イベントの結果報告を行うステップと、を備えていることを特徴とするビデオゲームのプレイ制御方法。

【請求項7】 仮想のゲーム空間においてキャラクタが所定の競技行動をとるように、該キャラクタをプレイさせるためのビデオゲーム装置であって、

所定のプレイ速度にてキャラクタをプレイさせる通常モードとこの所定のプレイ速度よりも早い早送り速度にてキャラクタをプレイさせる高速モードを有し、

高速モードにてプレイを進行中に、予め設定されたゲーム上の特定シーンに対応するプレイがあると、このプレイを予め設定された上記早送り速度よりも遅いプレイ速度によるプレイ状態又は停止状態に変更するように構成されていることを特徴とするビデオゲーム装置。

【請求項8】 仮想のゲーム空間においてキャラクタが所定の競技行動をとるように、該キャラクタをプレイさせるためのビデオゲーム装置であって、

所定のプレイ速度にてキャラクタをプレイさせる通常モードとこの所定のプレイ速度よりも早い早送り速度にてキャラクタをプレイさせる高速モードを有し、

通常モード又は高速モードにてプレイを進行中に、この進行するプレイに伴って仮想的に発生させるイベントのうちの予め設定された特定イベントに対応するプレイがあると、このプレイにおける特定イベントの結果報告を行うように構成されていることを特徴とするビデオゲーム装置。

## 【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】 本発明は、キャラクタを仮想的にプレイさせるためのビデオゲームのプレイ制御プログラム、ビデオゲームのプレイ制御方法およびビデオゲーム装置に関するものである。

【0002】

【従来の技術】 従来、実際の野球を模した野球ゲームにおいて、ペナントレースをプレイする場合、複数チーム間にて140試合を例えば1日につき1試合ずつプレイしながら、じっくり進めていく方法（通常試合モード）と、試合結果（スコア）だけを日程表上に表示しながら自動的に日程を早送りして進めていく方法（日程早送り

モード)とが用意されていることがある。

【0003】そして、ペナントレースのプレイ進行中は、毎日、もしくは不定期にさまざまなイベントが発生し、それらのイベントは通常試合モードの場合はイベント報告画面、日程早送りモードの場合はメッセージウィンドウを通じてプレイヤーに通知されるようになっていくものが多い。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】しかし、通常試合モードでは、ペナントレースのプレイ進行に要する時間が長時間にわたり、忙しいプレイヤーは途中でゲームを終了せざるをえない。また、時間のあるプレイヤーであってもゲームに飽きてくることもある。また、ペナントレースのプレイ進行中にこのプレイに関連して仮想的に発生させるイベントの種類が多く、しかもチームごとに表示されるので、かなりの情報量となる。

【0005】一方、日程早送りモードでは、ゲーム時間を短縮できるものの、ゲームの進行がすべて機械任せであり、途中経過がまったくわからないため、ゲームの面白さを半減してしまう。しかし、上記イベント発生ごとにボタン入力待ちを設けた場合には、このボタン入力待ちが頻繁に発生して、プレイ進行が長引くことになり、日程早送りモードを設けた意味をなくしてしまう。逆に、ボタン入力待ちをなくして、表示のみとし、自動で日程を消化していくこととしたのではプレイヤーにとって重要なイベントを見逃してしまい、さらにゲームの面白さを減じてしまう。

【0006】本発明は、上記の問題を解決するためになされたもので、ゲームの面白さを損なうことなく、ゲーム時間を短縮化できるビデオゲームのプレイ制御プログラム、ビデオゲームのプレイ制御方法およびビデオゲーム装置を提供することを目的とするものである。

【0007】

【課題を解決するための手段】請求項1に記載の発明は、ビデオゲーム装置を用いて、仮想のゲーム空間においてキャラクターが所定の競技行動をとるように、該キャラクターをプレイさせるためのビデオゲームのプレイ制御プログラムであって、所定のプレイ速度又はこの所定のプレイ速度よりも早い早送り速度にてキャラクターをプレイさせるプレイ進行手段と、早送り速度によるプレイ進行中に、予め設定されたゲーム上の特定シーンに対応するプレイがあると、このプレイを予め設定された上記早送り速度よりも遅いプレイ速度によるプレイ状態又は停止状態に変更するプレイ変更手段として、ビデオゲーム装置を機能させることを特徴とするものである。

【0008】請求項1に記載の発明に従えば、ビデオゲーム装置を用いて、仮想のゲーム空間においてキャラクターが所定の競技行動をとるように、該キャラクターをプレイさせるためのビデオゲームのプレイ制御プログラムは、所定のプレイ速度又はこの所定のプレイ速度よりも

早い早送り速度にてキャラクターをプレイさせるプレイ進行手段と、早送り速度によるプレイ進行中に、予め設定されたゲーム上の特定シーンに対応するプレイがあると、このプレイを予め設定された上記早送り速度よりも遅いプレイ速度によるプレイ状態又は停止状態に変更するプレイ変更手段として、ビデオゲーム装置を機能させる。

【0009】すなわち、所定のプレイ速度又はこの所定のプレイ速度よりも早い早送り速度にてプレイが進行され、早送り速度によるプレイ進行中に、予め設定されたゲーム上の特定シーンに対応するプレイがあると、このプレイが予め設定された上記早送り速度よりも遅いプレイ速度によるプレイ状態又は停止状態に変更される。例えば、野球ゲームにおいて、プレイが早送り速度で進行され、キャラクターとして注目される選手がバッターボックスに立った時にだけ、このプレイが自動的にスローダウン又は一時停止される。

【0010】したがって、所定速度のみによるプレイの場合と比べて、全体としてプレイ進行に要する時間が短縮化されて、忙しいプレイヤーでも途中でゲームを終了せざるをえないということがなくなり、また、時間のあるプレイヤーであってもゲームに飽きてくることなく一方、特定のプレイにあっては、プレイヤーが視認可能となるように、プレイが早送り速度よりも遅いプレイ速度によるプレイ状態又は停止状態に変更されるため、かかる視認が不可能である早送り速度のみによるプレイの場合のようにゲーム上の特定シーンの見逃しによってゲームの面白さを損なうことがなくなり、興趣に富むビデオゲームとなる。

【0011】請求項2記載の発明は、ビデオゲーム装置を用いて、仮想のゲーム空間においてキャラクターが所定の競技行動をとるように、該キャラクターをプレイさせるためのビデオゲームのプレイ制御プログラムであって、所定のプレイ速度又はこの所定のプレイ速度よりも早い早送り速度にてキャラクターをプレイさせるプレイ進行手段と、所定の速度又は早送り速度によるプレイ進行中に、この進行するプレイに伴って仮想的に発生させるイベントのうちの予め設定された特定イベントに対応するプレイがあると、このプレイにおける特定イベントの結果報告を行う報告手段として、ビデオゲーム装置を機能させることを特徴とするものである。

【0012】請求項2記載の発明に従えば、ビデオゲーム装置を用いて、仮想のゲーム空間においてキャラクターが所定の競技行動をとるように、該キャラクターをプレイさせるためのビデオゲームのプレイ制御プログラムは、所定のプレイ速度又はこの所定のプレイ速度よりも早い早送り速度にてキャラクターをプレイさせるプレイ進行手段と、所定の速度又は早送り速度によるプレイ進行中に、この進行するプレイに伴って仮想的に発生させるイベントのうちの予め設定された特定イベントに対応する

プレイがあると、このプレイにおける特定イベントの結果報告を行う報告手段として、ビデオゲーム装置を機能させる。

【0013】すなわち、所定のプレイ速度又はこの所定のプレイ速度よりも早い早送り速度にてプレイが進行され、所定の速度又は早送り速度によるプレイ進行中に、この進行するプレイに伴って仮想的に発生させるイベントのうちの予め設定された特定イベントに対応するプレイがあると、このプレイにおける特定イベントの結果報告が行われる。

【0014】したがって、プレイヤーが報告して欲しい特定イベントを予め設定しておけば、所定の速度又は早送り速度によるプレイ進行中に、その特定イベントが必ず報告されるので、うっかりと特定イベントを見逃してしまって面白さを損なうことがなくなり、興趣に富むビデオゲームとなる。

【0015】請求項3記載の発明は、上記請求項1記載の発明において、早送り速度によるプレイ進行中に、この進行するプレイに伴って仮想的に発生させるイベントのうちの予め設定された特定イベントに対応するプレイがあると、このプレイにおける特定イベントの結果報告を行う報告手段として、ビデオゲーム装置をさらに機能させることを特徴とするものである。

【0016】請求項3の発明に従えば、早送り速度によるプレイ進行中に、この進行するプレイに伴って仮想的に発生させるイベントのうちの予め設定された特定イベントに対応するプレイがあると、このプレイにおける特定イベントの結果報告を行う報告手段として、ビデオゲーム装置をさらに機能させる。

【0017】すなわち、早送り速度によるプレイ進行中に、この進行するプレイに伴って仮想的に発生させるイベントのうちの予め設定された特定イベントに対応するプレイがあると、このプレイが上記早送り速度よりも遅いプレイ速度によるプレイ状態又は停止状態に変更されるとともに、このプレイにおける特定イベントの結果報告が行われる。

【0018】したがって、プレイヤーが報告して欲しい特定イベントを予め設定しておけば、特定のプレイにあっては、プレイヤーが視認可能となるように、プレイが早送り速度よりも遅いプレイ速度によるプレイ状態又は停止状態に変更されるとともに、このプレイにおける特定イベントの結果報告がなされるので、特定イベントの見逃しによって面白さを損なうことがなくなり、さらに興趣に富むビデオゲームとなる。

【0019】ここで、上記特定シーンとして、ゲーム上のピンチ時又はチャンス時を含むこととしてもよい。

【0020】この場合、上記特定シーンとして、ゲーム上のピンチ時又はチャンス時が含まれることとすれば、プレイヤーが所望するさらに多くの特定シーンが設定可能となる。したがって、ゲームは多様化されて、さらに興

趣に富むものとなる。

【0021】請求項4記載の発明は、上記請求項1又は3記載の発明において、上記プレイ状態として、所定のプレイ速度によるプレイ状態又はこの所定の速度よりも遅いプレイ速度によるプレイ状態を含むことを特徴とするものである。

【0022】請求項4記載の発明に従えば、上記プレイ状態として、所定のプレイ速度によるプレイ状態又はこの所定の速度よりも遅いプレイ速度によるプレイ状態が含まれる。

【0023】すなわち、プレイヤーが所望するさらに多くのプレイ状態が設定可能となる。したがって、ゲームは多様化されて、さらに興趣に富むものとなる。

【0024】ここで、上記イベントとして、キャラクタが仮想的にケガをするケガイイベント、キャラクタが仮想的にトレードされるトレードイベント及びキャラクタが仮想的にスカウトされるスカウトイベントの少なくとも1のイベントを含むこととしてもよい。

【0025】この場合、上記イベントとして、キャラクタが仮想的にケガをするケガイイベント、キャラクタが仮想的にトレードされるトレードイベント及びキャラクタが仮想的にスカウトされるスカウトイベントの少なくとも1のイベントが含まれることとすれば、プレイヤーが報告を所望するさらに多くの特定イベントが設定可能となる。したがって、ゲームは多様化されて、さらに興趣に富むものとなる。

【0026】請求項5に記載の発明は、ビデオゲーム装置を用いて、仮想のゲーム空間においてキャラクタが所定の競技行動をとるように、該キャラクタをプレイさせるためのビデオゲームのプレイ制御方法であって、ビデオゲーム装置が、所定のプレイ速度又はこの所定のプレイ速度よりも早い早送り速度にてキャラクタをプレイさせるステップと、ビデオゲーム装置が、早送り速度によるプレイ進行中に、予め設定されたゲーム上の特定シーンに対応するプレイがあると、このプレイを予め設定された上記早送り速度よりも遅いプレイ速度によるプレイ状態又は停止状態に変更するステップと、を備えていることを特徴とするものである。

【0027】請求項5に記載の発明に従えば、ビデオゲーム装置を用いて、仮想のゲーム空間においてキャラクタが所定の競技行動をとるように、該キャラクタをプレイさせるためのビデオゲームのプレイ制御方法は、ビデオゲーム装置が、所定のプレイ速度又はこの所定のプレイ速度よりも早い早送り速度にてキャラクタをプレイさせるステップと、ビデオゲーム装置が、早送り速度によるプレイ進行中に、予め設定されたゲーム上の特定シーンに対応するプレイがあると、このプレイを予め設定された上記早送り速度よりも遅いプレイ速度によるプレイ状態又は停止状態に変更するステップと、を備えている。

【0028】すなわち、所定のプレイ速度又はこの所定のプレイ速度よりも早い早送り速度にてプレイが進行され、早送り速度によるプレイ進行中に、予め設定されたゲーム上の特定シーンに対応するプレイがあると、このプレイが予め設定された上記早送り速度よりも遅いプレイ速度によるプレイ状態又は停止状態に変更される。例えば、野球ゲームにおいて、プレイが早送り速度で進行され、キャラクタとして注目される選手がバッターボックスに立った時のような特定シーンにだけ、このプレイが自動的にスローダウン又は一時停止される。

【0029】したがって、所定速度のみによるプレイの場合と比べて、全体としてプレイ進行に要する時間が短縮化されて、忙しいプレイヤーでも途中でゲームを終了せざるをえないということがなくなり、また、時間のあるプレイヤーにあってもゲームに飽きてくることなく、一方、特定のプレイにあっては、プレイヤーが視認可能となるように、プレイが早送り速度よりも遅いプレイ速度によるプレイ状態又は停止状態に変更されるため、かかる視認が不可能である早送り速度のみによるプレイの場合のようにゲーム上の特定シーンの見逃しによって面白さを損なうことがなくなり、興趣に富むビデオゲームとなる。

【0030】請求項6記載の発明は、ビデオゲーム装置を用いて、仮想のゲーム空間においてキャラクタが所定の競技行動をとるように、該キャラクタをプレイさせるためのビデオゲームのプレイ制御方法であって、ビデオゲーム装置が、所定のプレイ速度又はこの所定のプレイ速度よりも早い早送り速度にてキャラクタをプレイさせるステップと、ビデオゲーム装置が、所定の速度又は早送り速度によるプレイ進行中に、この進行するプレイに伴って仮想的に発生させるイベントのうちの予め設定された特定イベントに対応するプレイがあると、このプレイにおける特定イベントの結果報告を行うステップと、を備えていることを特徴とするものである。

【0031】請求項6記載の発明に従えば、ビデオゲーム装置を用いて、仮想のゲーム空間においてキャラクタが所定の競技行動をとるように、該キャラクタをプレイさせるためのビデオゲームのプレイ制御方法は、ビデオゲーム装置が、所定のプレイ速度又はこの所定のプレイ速度よりも早い早送り速度にてキャラクタをプレイさせるステップと、ビデオゲーム装置が、所定の速度又は早送り速度によるプレイ進行中に、この進行するプレイに伴って仮想的に発生させるイベントのうちの予め設定された特定イベントに対応するプレイがあると、このプレイにおける特定イベントの結果報告を行うステップと、を備えている。

【0032】すなわち、所定のプレイ速度又はこの所定のプレイ速度よりも早い早送り速度にてプレイが進行され、所定の速度又は早送り速度によるプレイ進行中に、この進行するプレイに伴って仮想的に発生させるイベン

トのうちの予め設定された特定イベントに対応するプレイがあると、このプレイにおける特定イベントの結果報告が行われる。

【0033】したがって、プレイヤーが報告して欲しい特定イベントを予め設定しておけば、所定の速度又は早送り速度によるプレイ進行中に、その特定イベントが必ず報告されるので、うっかりと特定イベントを見逃してしまつて面白さを損なうことがなくなり、興趣に富むビデオゲームとなる。

10 【0034】請求項7記載の発明は、仮想のゲーム空間においてキャラクタが所定の競技行動をとるように、該キャラクタをプレイさせるためのビデオゲーム装置であって、所定のプレイ速度にてキャラクタをプレイさせる通常モードとこの所定のプレイ速度よりも早い早送り速度にてキャラクタをプレイさせる高速モードを有し、高速モードにてプレイを進行中に、予め設定されたゲーム上の特定シーンに対応するプレイがあると、このプレイを予め設定された上記早送り速度よりも遅いプレイ速度によるプレイ状態又は停止状態に変更するように構成されていることを特徴とするものである。

20 【0035】請求項7記載の発明に従えば、仮想のゲーム空間においてキャラクタが所定の競技行動をとるように、該キャラクタをプレイさせるためのビデオゲーム装置は、所定のプレイ速度にてキャラクタをプレイさせる通常モードとこの所定のプレイ速度よりも早い早送り速度にてキャラクタをプレイさせる高速モードを有し、高速モードにてプレイを進行中に、予め設定されたゲーム上の特定シーンに対応するプレイがあると、このプレイを予め設定された上記早送り速度よりも遅いプレイ速度によるプレイ状態又は停止状態に変更するように構成されている。

30 【0036】すなわち、所定のプレイ速度又はこの所定のプレイ速度よりも早い早送り速度にてプレイが進行され、早送り速度によるプレイ進行中に、予め設定されたゲーム上の特定シーンに対応するプレイがあると、このプレイが予め設定された上記早送り速度よりも遅いプレイ速度によるプレイ状態又は停止状態に変更される。例えば、野球ゲームにおいて、プレイが早送り速度で進行され、キャラクタとして注目される選手がバッターボックスに立った時のような特定シーンにだけ、このプレイが自動的にスローダウン又は一時停止される。

40 【0037】したがって、所定速度のみによるプレイの場合と比べて、全体としてプレイ進行に要する時間が短縮化されて、忙しいプレイヤーでも途中でゲームを終了せざるをえないということがなくなり、また、時間のあるプレイヤーにあってもゲームに飽きてくることなく、一方、特定のプレイにあっては、プレイヤーが視認可能となるように、プレイが早送り速度よりも遅いプレイ速度によるプレイ状態又は停止状態に変更されるため、かかる視認が不可能である早送り速度のみによるプ

レイの場合のようにゲーム上の特定シーンの見逃しによってゲームの面白さを損なうことがなくなり、興趣に富むビデオゲームとなる。

【0038】請求項8に記載の発明は、仮想のゲーム空間においてキャラクタが所定の競技行動をとるように、該キャラクタをプレイさせるためのビデオゲーム装置であって、所定のプレイ速度にてキャラクタをプレイさせる通常モードとこの所定のプレイ速度よりも早い早送り速度にてキャラクタをプレイさせる高速モードを有し、通常モード又は高速モードにてプレイを進行中に、この進行するプレイに伴って仮想的に発生させるイベントのうちの予め設定された特定イベントに対応するプレイがあると、このプレイにおける特定イベントの結果報告を行うように構成されていることを特徴とするものである。

【0039】請求項8に記載の発明に従えば、仮想のゲーム空間においてキャラクタが所定の競技行動をとるように、該キャラクタをプレイさせるためのビデオゲーム装置は、所定のプレイ速度にてキャラクタをプレイさせる通常モードとこの所定のプレイ速度よりも早い早送り速度にてキャラクタをプレイさせる高速モードを有し、通常モード又は高速モードにてプレイを進行中に、この進行するプレイに伴って仮想的に発生させるイベントのうちの予め設定された特定イベントに対応するプレイがあると、このプレイにおける特定イベントの結果報告を行うように構成されている。

【0040】すなわち、所定のプレイ速度又はこの所定のプレイ速度よりも早い早送り速度にてプレイが進行され、所定の速度又は早送り速度によるプレイ進行中に、この進行するプレイに伴って仮想的に発生させるイベントのうちの予め設定された特定イベントに対応するプレイがあると、このプレイにおける特定イベントの結果報告が行われる。

【0041】したがって、プレイヤーが報告して欲しい特定イベントを予め設定しておけば、所定の速度又は早送り速度によるプレイ進行中に、その特例イベントが必ず報告されるので、うっかりと特定イベントを見逃してしまって面白さを損なうことがなくなり、興趣に富むビデオゲームとなる。

【0042】

【発明の実施の形態】以下、本発明の一実施の形態によるビデオゲーム装置について図面を参照しながら説明する。

【0043】図1は本発明の一実施形態にかかるビデオゲーム装置の構成を示すブロック図である。なお、以下の説明では、ビデオゲーム装置の一例として家庭用ビデオゲーム機を家庭用テレビジョンに接続することによって構成される家庭用ビデオゲーム装置について説明するが、本発明はこの例に特に限定されず、モニタが一体に構成された業務用ビデオゲーム装置、ゲームプログラム

を実行することによってビデオゲーム装置として機能するパーソナルコンピュータ等にも同様に適用することができる。

【0044】図1に示すビデオゲーム装置は家庭用ゲーム機100及び家庭用テレビジョン200を備える。家庭用ゲーム機100には、ビデオゲームのプレイ制御プログラムを含むゲームプログラム及びゲームデータが記録されたコンピュータ読み出し可能な記録媒体300が装填され、ゲームプログラム及びゲームデータが適宜読み出されてゲームが実行される。

【0045】家庭用ゲーム機100は、CPU (Central Processing Unit) 1、バスライン2、グラフィックスデータ生成プロセッサ3、インターフェース回路 (I/F) 4、メインメモリ5、ROM (Read Only Memory) 6、伸張回路7、パラレルポート8、シリアルポート9、描画プロセッサ10、音声プロセッサ11、デコーダ12、インターフェース回路13、バッファ14～16、記録媒体ドライブ17、メモリ18及びコントローラ19を含む。家庭用テレビジョン200はテレビジョンモニタ21、増幅回路22及びスピーカ23を含む。

【0046】CPU1はバスライン2およびグラフィックスデータ生成プロセッサ3に接続されている。バスライン2はアドレスバス、データバス及びコントロールバス等を含み、CPU1、インターフェース回路4、メインメモリ5、ROM6、伸張回路7、パラレルポート8、シリアルポート9、描画プロセッサ10、音声プロセッサ11、デコーダ12及びインターフェース回路13を相互に接続している。

【0047】描画プロセッサ10はバッファ14に接続される。音声プロセッサ11はバッファ15及び増幅回路22に接続される。デコーダ12はバッファ16及び記録媒体ドライブ17に接続される。インターフェース回路13はメモリ18及びコントローラ19に接続される。

【0048】家庭用テレビジョン200のテレビジョンモニタ21は描画プロセッサ10に接続される。スピーカ23は増幅回路22に接続される。なお、業務用ビデオゲーム装置の場合、テレビジョンモニタ21、増幅回路22及びスピーカ23は、家庭用ゲーム機100を構成する各ブロックとともに1つの筐体に収納される場合がある。

【0049】また、ビデオゲーム装置がパーソナルコンピュータやワークステーション等を核として構成されている場合、テレビジョンモニタ21等はコンピュータ用のディスプレイに対応する。また、伸張回路7、描画プロセッサ10及び音声プロセッサ11等は、それぞれ記録媒体300に記録されているプログラムデータの一部又はコンピュータの拡張スロットに搭載される拡張ボード上のハードウェアに対応する。また、インターフェー

ス回路4、パラレルポート8、シリアルポート9及びインターフェース回路13は、コンピュータの拡張スロットに搭載される拡張ボード上のハードウェアに対応する。また、バッファ14～16はそれぞれメインメモリ5又は拡張メモリの各記憶エリアに対応する。

【0050】次に、図1に示す各構成要素について説明する。グラフィックスデータ生成プロセッサ3はCPU1のいわばコプロセッサとしての役割を果たす。すなわち、グラフィックスデータ生成プロセッサ3は座標変換や光源計算、例えば固定小数点形式の行列やベクトルの演算を並列処理によって行う。

【0051】グラフィックスデータ生成プロセッサ3が行う主な処理としては、CPU1から供給される画像データの2次元又は3次元空間内における各頂点の座標データ、移動量データ、回転量データ等に基づいて、所定の表示エリア上における処理対象画像のアドレスデータを求めてCPU1に返す処理、仮想的に設定された光源からの距離に応じて画像の輝度を計算する処理等がある。

【0052】インターフェース回路4は周辺デバイス、例えばマウスやトラックボール等のポインティングデバイス等のインターフェース用に用いられる。メインメモリ5はRAM(Random Access Memory)等で構成される。ROM6にはビデオゲーム装置のオペレーティングシステムとなるプログラムデータが記憶されている。このプログラムはパーソナルコンピュータのBIOS(Basic Input Output System)に相当する。

【0053】伸張回路7は動画に対するMPEG(Moving Picture Experts Group)規格や静止画に対するJPEG(Joint Photographic Experts Group)規格に準拠したイントラ符号化によって圧縮された圧縮画像に対して伸張処理を施す。伸張処理はデコード処理(VLC: Variable Length Codeによってエンコードされたデータのデコード)、逆量子化処理、IDCT(Inverse Discrete Cosine Transform)処理、イントラ画像の復元処理等を含む。

【0054】描画プロセッサ10は所定時間T(例えば、1フレームで $T=1/60$ 秒)ごとにCPU1が発行する描画命令に基づいてバッファ14に対する描画処理を行う。

【0055】バッファ14は例えばRAMで構成され、表示エリア(フレームバッファ)と非表示エリアとに分けられる。表示エリアはテレビジョンモニタ21の表示面上に表示するデータの展開エリアで構成される。非表示エリアはスケルトンを定義するデータ、ポリゴンを定義するモデルデータ、モデルに動きを行わせるアニメーションデータ、各アニメーションの内容を示すパターンデータ、テクスチャデータ及びカラーパレットデータ等の記憶エリアで構成される。

【0056】ここで、テクスチャデータは2次元の画像データである。カラーパレットデータはテクスチャデー

タ等の色を指定するためのデータである。記録媒体300から一度に又はゲームの進行状況に応じて複数回に分けて、CPU1はこれらのデータを予めバッファ14の非表示エリアに記録する。

【0057】また、描画命令としては、ポリゴンを用いて立体的な画像を描画するための描画命令、通常の2次元画像を描画するための描画命令がある。ここで、ポリゴンは多角形の2次元仮想図形であり、例えば、三角形や四角形が用いられる。

【0058】ポリゴンを用いて立体的な画像を描画するための描画命令は、ポリゴン頂点座標データのバッファ14の表示エリア上における記憶位置を示すポリゴン頂点アドレスデータ、ポリゴンに貼り付けるテクスチャのバッファ14上における記憶位置を示すテクスチャアドレスデータ、テクスチャの色を示すカラーパレットデータのバッファ14上における記憶位置を示すカラーパレットアドレスデータ及びテクスチャの輝度を示す輝度データのそれぞれに対して行われるものである。

【0059】上記のデータのうち表示エリア上のポリゴン頂点アドレスデータは、グラフィックスデータ生成プロセッサ3がCPU1からの3次元空間上におけるポリゴン頂点座標データを移動量データ及び回転量データに基づいて座標変換することによって2次元上でのポリゴン頂点座標データに置換されたものである。輝度データはCPU1からの上記座標変換後のポリゴン頂点座標データによって示される位置から仮想的に配置された光源までの距離に基づいてグラフィックスデータ生成プロセッサ3によって決定される。

【0060】ポリゴン頂点アドレスデータはバッファ14の表示エリア上のアドレスを示す。描画プロセッサ10は3個のポリゴン頂点アドレスデータで示されるバッファ14の表示エリアの範囲に対応するテクスチャデータを書き込む処理を行う。

【0061】仮想のゲーム空間内におけるキャラクタ等の物体は、複数のポリゴンで構成される。CPU1は各ポリゴンの3次元空間上の座標データを対応するスケルトンのベクトルデータと関連させてバッファ14に記憶する。そして、後述するコントローラ19の操作によって、テレビジョンモニタ21の表示画面上でキャラクタを移動させる等の場合において、キャラクタの動きを表現したり、キャラクタを見ている視点位置を変えるときに、以下の処理が行われる。

【0062】すなわち、CPU1はグラフィックスデータ生成プロセッサ3に対してバッファ14の非表示エリア内に保持している各ポリゴンの頂点の3次元座標データと、スケルトンの座標及びその回転量のデータから求められた各ポリゴンの移動量データ及び回転量データとを与える。

【0063】グラフィックスデータ生成プロセッサ3は各ポリゴンの頂点の3次元座標データと各ポリゴンの移

動量データ及び回転量データとに基づいて各ポリゴンの移動後及び回転後の3次元座標データを順次求める。

【0064】このようにして求められた各ポリゴンの3次元座標データのうち水平及び垂直方向の座標データは、バッファ14の表示エリア上のアドレスデータ、すなわちポリゴン頂点アドレスデータとして描画プロセッサ10に供給される。

【0065】描画プロセッサ10は3個のポリゴン頂点アドレスデータによって示されるバッファ14の表示エリア上に予め割り当てられているテクスチャアドレスデータによって示されるテクスチャデータを書き込む。これによって、テレビジョンモニタ21の表示画面上には、多数のポリゴンにテクスチャの貼り付けられた物体が表示される。

【0066】通常の2次元画像を描画するための描画命令は、頂点アドレスデータ、テクスチャアドレスデータ、テクスチャデータの色を示すカラーパレットデータのバッファ14上における記憶位置を示すカラーパレットアドレスデータ及びテクスチャの輝度を示す輝度データに対して行われる。これらのデータのうち頂点アドレスデータは、CPU1からの2次元平面上における頂点座標データをCPU1からの移動量データ及び回転量データに基づいてグラフィックスデータ生成プロセッサ3が座標変換することによって得られる。

【0067】音声プロセッサ11は記録媒体300から読み出されたADPCM (Adaptive Differential Pulse Code Modulation) データをバッファ15に記憶させ、バッファ15に記憶されたADPCMデータが音源となる。

【0068】また、音声プロセッサ11は、例えば、周波数44.1kHzのクロック信号に基づき、バッファ15からADPCMデータを読み出す。音声プロセッサ11は、読み出したADPCMデータに対してピッチの変換、ノイズの付加、エンベロープの設定、レベルの設定及びリバーブの付加等の処理を施す。

【0069】記録媒体300から読み出される音声データがCD-DA (Compact Disk Digital Audio)等のPCM (Pulse Code Modulation) データの場合、音声プロセッサ11はこの音声データをADPCMデータに変換する。また、PCMデータに対するプログラムによる処理は、メインメモリ5上において直接行われる。メインメモリ5上において処理されたPCMデータは、音声プロセッサ11に供給されてADPCMデータに変換される。その後、上述した各種処理が施され、音声がスピーカ23から出力される。

【0070】記録媒体ドライブ17としては、例えば、DVD-ROMドライブ、CD-ROMドライブ、ハードディスクドライブ、光ディスクドライブ、フレキシブルディスクドライブ、シリコンディスクドライブ、カセット媒体読み取り機等が用いられる。この場合、記録媒

体300としては、DVD-ROM、CD-ROM、ハードディスク、光ディスク、フレキシブルディスク、半導体メモリ等が用いられる。

【0071】記録媒体ドライブ17は記録媒体300から画像データ、音声データ及びプログラムデータを読み出し、読み出したデータをデコーダ12に供給する。デコーダ12は記録媒体ドライブ17からの再生したデータに対してECC (Error Correction Code)によるエラー訂正処理を施し、エラー訂正処理を施したデータをメインメモリ5又は音声プロセッサ11に供給する。

【0072】メモリ18としては、例えばカード型のメモリが用いられる。カード型のメモリは、例えばゲームを中断した場合において中断時点での状態を保持する等のように、中断時点での各種ゲームパラメータを保持するため等に用いられる。

【0073】コントローラ19は本ビデオゲーム装置のユーザであるプレイヤーが種々の操作指令を入力するために使用する操作装置であり、プレイヤーの操作に応じた操作信号をCPU1に送出する。コントローラ19には、第1ボタン19a、第2ボタン19b、第3ボタン19c、第4ボタン19d、上方向キー19U、下方向キー19D、左方向キー19L、右方向キー19R、L1ボタン19L1、L2ボタン19L2、R1ボタン19R1、R2ボタン19R2、スタートボタン19e、セレクトボタン19f、左スティック19SL及び右スティック19SRが設けられている。

【0074】上方向キー19U、下方向キー19D、左方向キー19L及び右方向キー19Rは、例えば、キャラクタやカーソルをテレビジョンモニタ21の画面上で上下左右に移動させるコマンドをCPU1に与えるために使用される。

【0075】スタートボタン19eは記録媒体300からゲームプログラムをロードするようにCPU1に指示するため等に使用される。セレクトボタン19fは記録媒体300からメインメモリ5にロードされるゲームプログラムに関する各種選択をCPU1に指示するため等に使用される。

【0076】左スティック19SL及び右スティック19SRを除くコントローラ19の各ボタン及び各キーは、外部からの押圧力によって中立位置から押圧されるとオンになり、押圧力が解除されると上記中立位置に復帰してオフになるオンオフスイッチで構成される。

【0077】左スティック19SL及び右スティック19SRは、いわゆるジョイスティックとほぼ同一構成のスティック型コントローラである。このスティック型コントローラは直立したスティックを有し、このスティックの所定位置を支点として前後左右を含む360°方向に亘って傾倒可能な構成になっている。左スティック19SL及び右スティック19SRは、スティックの傾倒方向及び傾倒角度に応じて、直立位置を原点とする左右

方向のx座標及び前後方向のy座標の値を操作信号としてインターフェース回路13を介してCPU1に送出する。

【0078】なお、第1ボタン19a、第2ボタン19b、第3ボタン19c、第4ボタン19d、L1ボタン19L1、L2ボタン19L2、R1ボタン19R1及びR2ボタン19R2は、記録媒体300からロードされるゲームプログラムに応じて種々の機能に使用される。

【0079】次に、上記のビデオゲーム装置の概略動作について説明する。記録媒体300が記録媒体ドライブ17に装填されている場合、電源スイッチ（図示省略）がオンされてビデオゲーム装置に電源が投入されると、ROM6に記憶されているオペレーティングシステムに基づいて、記録媒体300からゲームプログラムを読み出すように、CPU1は記録媒体ドライブ17に指示する。これによって、記録媒体ドライブ17は記録媒体300から画像データ、音声データ及びプログラムデータを読み出す。読み出された画像データ、音声データ及びプログラムデータはデコーダ12に供給され、デコーダ12によってエラー訂正処理が各データに施される。

【0080】デコーダ12によってエラー訂正処理が施された画像データは、バスライン2を介して伸張回路7に供給される。伸張回路7によって上述した伸張処理が行われた画像データは描画プロセッサ10に供給され、描画プロセッサ10によってバッファ14の非表示エリアに書き込まれる。デコーダ12によってエラー訂正処理が施された音声データは、メインメモリ5又は音声プロセッサ11を介してバッファ15に書き込まれる。デコーダ12によってエラー訂正処理が施されたプログラムデータはメインメモリ5に書き込まれる。

【0081】以降、CPU1は、メインメモリ5に記憶されているゲームプログラム及びプレイヤーがコントローラ19を用いて指示する内容に基づいてビデオゲームを進行させる。すなわち、プレイヤーがコントローラ19を用いて指示する内容に基づいて、CPU1は画像処理の制御、音声処理の制御及び内部処理の制御等を適宜行う。

【0082】画像処理の制御として、例えば、キャラクターに指示されるアニメーションに該当するパターンデータから各スケルトンの座標の計算又はポリゴンの頂点座標データの計算、得られた3次元座標データや視点位置データのグラフィックスデータ生成プロセッサ3への供給、グラフィックスデータ生成プロセッサ3が求めたバッファ14の表示エリア上のアドレスデータや輝度データを含む描画命令の発行等が行われる。

【0083】音声処理の制御として、例えば、音声プロセッサ11に対する音声出力コマンドの発行、レベル、リバース等の指定が行われる。内部処理の制御として、例えばコントローラ19の操作に応じた演算等が行われ

る。

【0084】次に、本発明に係るビデオゲーム装置を用いたビデオゲームの一例について説明する。このビデオゲームは、例えば、野球を題材としたものであり、プレイヤーによるコントローラ19に対する操作に従って、キャラクターとしてのプロ野球選手が野球ゲームを行う。

【0085】本野球ゲームでは、例えば春キャンプが終了すると、続いてペナントレースが開始されるようになっている。ペナントレースにおいては、複数チーム間にて140試合を例えば1日につき1試合ずつプレイ（キャラクターがとる所定の競技行動に相当する。）しながら、所定のプレイ速度にてじっくりプレイを進めていく方法（通常試合モード：通常モードに相当する。）と、試合結果（スコア）だけを日程表上に表示しながら所定のプレイ速度よりも早い早送り速度にて自動的にプレイを進めていく方法（日程早送りモード：高速モードに相当する。）とが用意されている。日程早送りモードは、例えば6段階にプレイ速度が速くなるように設定することができる。ただし、このプレイ速度は、プレイヤーの目に見えないような最高速度の1速のみに設定可能としてもよいし、あるいは、無段階に設定可能としてもよい。

【0086】図2は通常試合モードにて表示される画面の一例である。この画面201では、キャラクターは、攻撃側にあつては、打者202としてバッターボックスに立つというプレイを行い、相手投手203からの投球を待っている。あるいは、キャラクターは、同じく攻撃側にあつては、走者として塁に出るというプレイを行う。このときのキャッチャーミットに相当するカーソル204の位置が画面中央に表示されている。また、キャラクターは、守備側にあつては、同図に示すように、投手としてマウンドに立ち、相手打者に向かって投球するというプレイを行う。あるいは、キャラクターは、同じく守備側にあつては、野手としてそれぞれの守備位置に分散するというプレイを行う。

【0087】そして、プレイヤーによってコントローラ19で操作されるキャラクターの行うプレイ内容は、コントローラ19の操作に応じたものとなり、一方、他のキャラクターは、通常の野球競技のルールおよび経験則に従ったルールを利用して設計されたゲームプログラムに沿って処理される。ペナントレースでは、プレイの進行に伴い、このプレイに関連する各種イベントが仮想的に発生可能に設定されており、これらのイベントは、確率的又は任意的に発生するようになっている。

【0088】図3は日程早送りモードにて表示される画面の一例である。この画面301では、中央にダイヤモンド302が表示され、その上にキャラクター303としての打者をはじめ、他のキャラクターとしての投手、キャッチャー、野手の全員が表示されている。ダイヤモンド302の上段左側にはゲームスピード304、中段左側

10

20

30

40

50

にはプレイ結果305、同右側にはキャラクタ303及び他のキャラクタの成績306、下段左側には守備側指示内容307、同中央にはプレイ状態としての「停止中」308、同右側には攻撃側指示内容309がそれぞれ表示されている。

【0089】そして、プレイヤーは、詳しくは後述するが、ゲーム開始前に、予めゲーム上の特定シーンの見逃しを防止するための条件（以下、ゲーム条件という。）と、日程早送りモードにおけるプレイ速度（早送り速度）よりも遅いプレイ速度によるプレイ状態又は停止状態（以下、プレイ状態等という。）とを設定しておくことができ、ビデオゲーム装置が日程早送りモードによるプレイが自動的に進行していく途中に、ゲーム条件に対応したプレイ（特定シーンに対応するプレイに相当する。）があると、そのプレイに対してプレイ状態等が適宜変化するようになっている。

【0090】図4はゲーム条件等の設定画面の一例であって、この画面401にてゲーム条件とプレイ状態等とを設定することができるようになっている。ゲーム条件としては、まず対象をキャラクタの属しているチームにするか、あるいは、そのキャラクタとしての選手にするかを定める。この設定欄402（402a、402b）、403（403a、403b）が画面401の上段左右両側にそれぞれ配置されている。チームは、例えばプロ野球12球団に属するチームである。上記選手は、例えば特定のチームに属する選手である。

【0091】（A） チームを対象とする場合には、チームを指定するためのチーム名欄404（404a）と、さらに次のゲーム条件を満たす時を検出するように設定するための条件欄405（405a、405b）が画面401の中段左側に配置されている。

【0092】（A1） ピンチ（405a）：チームがピンチに陥った時である。

【0093】（A2） チャンス（405b）：チームがチャンスの時である。

【0094】（B） 選手を対象とする場合には、選手を指定するための選手名欄406（406a）と、指定した選手が次に示すゲーム条件を満たす時を検出するように設定するための条件欄407（407a～407d）とが画面401の中段右側にそれぞれ配置されている。

【0095】（B1） 打席時（407a）：指定した選手が打席に立った時である。

【0096】（B2） 打席時チャンス（407b）：指定した選手がチャンス時に打席に立った時である。

【0097】（B3） 登板時（407c）：指定した選手が登板した時である。

【0098】（B4） 登板時ピンチ（407d）：指定した選手がピンチ時に登板した時である。

【0099】（C） 上記ゲーム条件に当てはまった場

合のプレイ状態等を設定するための移行条件欄408（408a～408c）、409（409a～409c）が画面401の下段左右両側にそれぞれ配置されている。

【0100】（C1） 一時停止（408a、409a）：プレイは一時停止状態となる。コントローラ19の所定のボタンを押圧することによって再動作する。

【0101】（C2） スロー再生（408b、409b）：指定されたゲーム条件に当てはまる時のみプレイ速度が遅くなる。このプレイ速度は予め設定可能とする。

【0102】（C3） 通常試合へ（408c、409c）：プレイヤーが操作する通常試合モードの画面に移る。

【0103】また、画面401の最上段には、上記各選択内容を確定するための「OK」ボタン410と、同内容をキャンセルするための「キャンセル」ボタン411とがそれぞれ配置されている。

【0104】なお、図4において、1のチームとその1のチームに属する1の選手とは、同時に対象とすることができる。ただし、複数のチーム名欄404を設けて2以上のチームを指定できるようにし、あるいは、複数の選手名欄406を設けてその2以上のチームのいずれかに属する2以上の選手を指定できるようにしてもよい。さらに、条件欄405、407と、移行条件欄408、409とを上記以外の内容とすることとしてもよい。

【0105】次に、上記のように構成されたビデオゲーム装置を用いて野球を題材としたビデオゲームを行う場合のビデオゲーム装置の主要な機能について説明する。

【0106】図5は図1に示すビデオゲーム装置の主要機能を示すブロック図である。図5に示すように、このビデオゲーム装置は、機能的には、プログラム実行部31、データ記憶部32、プログラム記憶部33、表示部34及び操作部35を含む。

【0107】プログラム実行部31は、例えばCPU1等で実現され、CPU1等がメインメモリ5に記憶されているゲームプログラムを実行することによって、条件設定手段41、状態設定手段42、プレイ進行手段43、プレイ変更手段44、報告手段（後述）45として機能する。

【0108】条件設定手段41は、上記ゲーム条件（A）、（B）等を設定するためのもので、表示部34に上述した画面401を表示させ、コントローラ19によるこの画面上の各欄の適宜選択によって、条件設定等を行えるものである。なお、上記ゲーム条件（B）を選択する場合、指定した選手が打者であると、（B1）、（B2）のいずれか一方を選択でき、指定した選手が投手であると、（B3）、（B4）のいずれか一方を選択できる。

【0109】状態設定手段42は、上記プレイ状態等

(C)を設定するためのもので、表示部34に上述した画面401を表示させ、コントローラ19からの指示によるこの画面上の各欄の適宜選択によって、プレイ状態等の設定を行えるものである。なお、上記プレイ状態(C2)を選択した場合、図略の別の小画面が表示されて例えば6段階に遅くなるプレイ速度のいずれかを選択できる。

【0110】プレイ進行手段43は、所定のプレイ速度での通常試合モードにてキャラクタをプレイさせるか、あるいは、それよりも早い早送り速度としての日程早送りモードにてキャラクタをプレイさせるものであって、プレイ進行中に各種イベントを発生させるイベント発生手段431と、表示部34に図示しないモード切替のための画面を表示させ、プレイヤーが通常試合モードと日程早送りモードのいずれか一方のモードに切り替えるモード切替手段432と、プレイ進行中に次のプレイ又はチームがあるか否かを判断する進行判断手段433とを備えている。

【0111】プレイ変更手段44は、日程早送りモードでのプレイ進行中に、予め設定されたゲーム条件に対応するプレイがあると、このプレイを予め設定されたプレイ状態等に変更するものであって、上記ゲーム条件に対応するプレイがあるか否かを判断する変更判断手段441を備えている。上記指定した選手が特定の選手であれば、打者としてバッターボックスに立った選手がその特定の選手となるまで繰り返し判断する。

【0112】データ記憶部32は例えばメインメモリ5で実現され、プレイ中のキャラクタやイベントに関する様々なデータを記憶する。

【0113】プログラム記憶部33は例えば記録媒体ドライブ17等で実現され、コンピュータ読み取り可能な記録媒体300が装着される。記録媒体300は、ゲームプログラムを記憶している。また、このゲームプログラムは、キャラクタの動作を制御するためのプレイ制御プログラム及び表示されるキャラクタ及びオブジェクトに関する表示データを含む。なお、記録媒体300からキャラクタ変更プログラムが読み取られ、当該プログラムがメインメモリ5に記録されている場合、メインメモリ5がプログラム記憶部33として機能する。

【0114】表示部34は例えばテレビジョンモニター1等で実現される。操作部35は例えばコントローラ19等で実現される。

【0115】図6は図1に示すビデオゲーム装置による処理の一例を示すフローチャートである。なお、図6に示す処理は、CPU1等が記録媒体300に記憶されているプレイ制御プログラム等を実行することによって行われる処理である。

【0116】まず、図6において、条件設定手段41による条件設定が行われる(ステップS1)。ここでは、表示部34によって、図4に示すような画面401が表

示されるので、同画面401において、プレイヤーは例えば選手に着目し、設定欄403を「する」(403a)、選手名欄406を「M選手」(406a)、条件欄407を「打席時」(407a)を順次を選択するものとする。なお、設定欄403と条件欄407については、コントローラ19の操作により、画面401に図略のカーソルを当て、同コントローラ19の所定のボタンを押圧することによって所望の表示項目を選択することができる。選手名欄406については、画面401にカーソルをあてるだけで、図略の別の小画面が表示され、その小画面中には予めスタメン登録されたチームの選手名の一覧が表示されるので、プレイヤーはこの表示項目の中から注目する選手名を選択することによりその選手を指定できる。この選択によって、選手名欄406に指定された選手名(406a)が表示される。

【0117】ついで、状態設定手段42によってプレイ状態等が設定される(ステップS2)。ここでは、再び図4に示す画面401において、プレイヤーは例えば選手に着目しているのので、上記条件欄407の下方の移行条件欄409の「一時停止」(409a)を選択するものとする。なお、移行条件欄409についても、コントローラ19の操作により、画面401に図略のカーソルを当てて、同コントローラ19の所定のボタンを押圧することによって所望の表示項目を選択することができる。

【0118】図4の画面401において、所望の表示項目を選択し終わると(図中では、ハッチングにて選択内容の一例を示している)、コントローラ19からの操作により、「OK」ボタン410を押圧する。なお、選択内容に誤りがあったときなどには、「キャンセル」ボタン411を押圧して、再度選択をやり直すこともできる。これらの設定を完了した後、プレイ進行手段43によってゲームが開始される。

【0119】その際、モード切替手段432によって、表示部34には図略のモード画面が表示されるので、プレイヤーはこの画面上で選択すると、選択モードが判断される(ステップS3)。ここで、通常試合モードが選択されると、図2に示すような通常試合モードでのゲームが開始され、プレイ進行手段43によって、通常試合モードによるプレイが進行される(ステップS4)。一方、日程早送りモードが選択されると、図3に示すような日程早送りモードでのゲームが開始され、プレイ進行手段43によって、日程早送りモードによるプレイが進行される(ステップS5)。そして、ゲームにおけるプレイの進行につれて、イベント発生手段431によって、各種イベントが発生する。

【0120】図7は図6に示すフローチャートのステップS5の処理の一例を示すサブフローチャートである。すなわち、上記ステップ5においては、プレイ進行手段43によって、日程早送りモードによるプレイが進行さ

れており、まず1のプレイのワークがセットされる。これにより、例えば1の選手がバッターボックスに立つというプレイが行われる（ステップS51）。

【0121】 1について、プレイ変更手段44の変更判断手段441によって、上記1のプレイがゲーム条件に対応しているプレイであるか、例えばバッターボックスに立った選手が「M選手」であるかが判断される（ステップS52）。このとき、バッターボックスに立った選手が「M選手」であると判断されると、変更判断手段441によって、プレイ状態等が「一時停止」に設定されて 10 いるかが判断される（ステップS53）。この例では、上記したように、プレイ状態が「一時停止」に設定されているので、ゲームは一時停止される（ステップS54）。そして、図3に示したものと同様の「停止中」の画面が表示される。すなわち打者が「M選手」に置き換わった画面が一時停止した状態にて表示される。この「一時停止」がコントローラ19の所定のボタン操作によって解除されると、後述するステップS60に進む（ステップS54a）。

【0122】 上記とは異なり、プレイ状態等が「一時停止」に設定されていない場合には、ステップS53において、プレイ状態等が「一時停止」に設定されていないと判断され、このときには、さらに変更判断手段441によって、プレイ状態等が「通常試合」に設定されているかが判断される（ステップS55）。ここで、プレイ状態等が「通常試合」に設定されていると判断されると、ゲームは上記図6におけるステップ4の通常試合モードに移行される（ステップS56）。そして、図2に示したものと同様の画面が表示される。すなわち打者が「M選手」に置き換わった画面が表示され、以降、通常 30 試合モードによるプレイが行われる。

【0123】 一方、ステップS55において、プレイ状態等が「通常試合」に設定されていないと判断されると、今度は、変更判断手段441によって、プレイ状態等が「スロー再生」に設定されているかが判断される（ステップS57）。ここで、プレイ状態等が「スロー再生」に設定されていると判断されると、ゲームの表示速度が遅くなる（ステップS58）。

【0124】 一方、ステップS57において、プレイ状態が「スロー再生」に設定されていないと判断されると、プレイ状態等を変更することなくステップS60に進む。 40

【0125】 1について、プレイ進行手段43の進行判断手段433によって、次のプレイがあるかが判断され（ステップS60）、次のプレイがあると判断されると、このプレイのワークがセットされて（ステップS61）、ステップS52の手前に戻る。これにより、例えば他の選手がバッターボックスに立つというプレイが行われ、ステップS52～S61が順次に繰返される。一方、ステップS60において次のプレイがないと判断される 50

と、上記図6のステップS5の直後に戻り、例えば9インニングのプレイが繰返された後にゲームを終了する。

【0126】 以上説明したように、この例によれば、ビデオゲーム装置を用いて、仮想のゲーム空間においてキャラクタをプレイさせるためのプレイ制御プログラムは、通常試合モード又は日程早送りモードにてキャラクタをプレイさせるプレイ進行手段43と、日程早送りモードによるプレイ進行中に、予め設定されたゲーム条件に対応するプレイがあると、このプレイを予め設定されたプレイ状態等に変更するプレイ変更手段44として、ビデオゲーム装置を機能させる。

【0127】 すなわち、通常試合モード又は日程早送りモードにてプレイが進行され、日程早送りモードによるプレイ進行中に、予め設定されたゲーム条件に対応するプレイがあると、このプレイが予め設定されたプレイ状態等に変更される。例えば、上記野球ゲームにおいて、プレイが早送り速度で進行されプレイが早送り速度で進行され、キャラクタとして注目される選手がバッターボックスに立った時のような特定シーンにだけ、このプレイが自動的にスローダウン又は一時停止される。

【0128】 したがって、所定速度のみによるプレイの場合と比べて、全体としてプレイ進行に要する時間が短縮化されて、忙しいプレイヤーでも途中でゲームを終了せざるをえないということがなくなり、また、時間のあるプレイヤーにあってもゲームに飽きてくることなく一方、特定のプレイにあっては、プレイヤーが視認可能となるように、プレイが早送り速度よりも遅いプレイ速度によるプレイ状態又は停止状態に変更されるため、かかる視認が不可能である早送り速度のみによるプレイの場合のようにゲーム上の特定シーンの見逃しによって面白さを損なうことがなくなり、興趣に富むビデオゲームとなる。

【0129】 ところで、ペナントレースのプレイ進行中は、毎日、もしくは不定期にさまざまなイベントが発生し、それらのイベントは通常試合モードの場合はイベント報告画面、日程早送りモードの場合はメッセージウィンドウを通じてプレイヤーに通知されるようになっている。

【0130】 図8は通常試合モードにおけるプレイ結果等の表示内容の一例を示す説明図、図9は日程早送りモードにおけるプレイ結果等の表示内容の一例を示す説明図である。ここで、通常試合モードでは、図8に示すように、本日の試合画面で対戦カードが選択されると（図8における符号①）、そのカードの試合が行われ（同じく符号②）、試合結果が報告され（同じく符号③）、ついでイベント報告がなされる（同じく符号④）。このイベント報告は、例えば、ケガ報告（同じく④-1）、ケガ復帰報告（同じく④-2）、トレード結果報告（同じく④-3）、トレード依頼報告（同じく④-4）、スカウト報告（同じく④-5）、新記録報告（同じく④- 50

6)である。そして、全対戦カードが消化されると、1日が終了し、次の日に進んで(同じく⑤)、上記①~⑤を繰り返す。

【0131】一方、日程早送りモードでは、図9に示すように、日程早送り画面で全カードの試合が消化され(図9における符号①)、その後イベント報告がなされる(同じく②)。このイベント報告は、例えば、ケガ報告(同じく②'-1)、ケガ復帰報告(同じく②'-2)、トレード結果報告(同じく②'-3)、トレード依頼報告(同じく②'-4)、スカウト報告(同じく②'-5)である。

【0132】このように、イベントの種類は、ケガ発生から、トレード成立、スカウトからの情報、新記録達成など多岐にわたっている。

【0133】ここで、「ケガ報告」(図8の符号④-1、④-2、図9の符号②'-1、②'-2にそれぞれ相当する。)とは、キャラクタとしての選手のケガ発生、ケガ復帰イベント(ケガイイベントに相当する。)に対する報告、「トレード結果報告」(図8の符号④-3、図9の符号②'-3にそれぞれ相当する。)とは、トレードの成立、不成立といったトレード結果報告イベント(トレードイベントに相当する。)に対する報告、「トレード依頼報告」(図8の符号④-4、図9の符号②'-4にそれぞれ相当する。)とは、他球団からのトレード依頼イベント(これもトレードイベントに相当する。)に対する報告、「スカウト報告」(図8の符号④-5、図9の符号②'-5にそれぞれ相当する。)とは、ドラフト候補選手の導入手や能力調査結果、新外国人発見等のスカウト報告イベント(スカウトイベントに相当する。)に対する報告、「その他報告」(図8の符号④-6に相当する。)とは、新記録達成等のその他報告イベントに対する報告、図略の「成長報告」とは、キャラクタとしての選手の能力アップに関する成長報告イベントに対する報告をいう。

【0134】図10は、この報告するイベントとしての特定イベントを各球団(Aチーム、Bチーム、...)ごとに設定可能なマトリックス画面を示す。

【0135】ここで、各項目とも、プレイヤーの好みに応じて、「する」→「しない」→「中断」のいずれかを設定可能となっている。なお、「する」は報告することを意味し、「しない」は報告しないことを意味し、「中断」は一時停止することを意味する。また、「中断」機能は、日程早送りモード時のみ有効な機能であって、通常試合モードでは、「する」と同等に扱われる。

【0136】上記マトリックス画面では、プレイヤーが「Aチーム」を操作するチームとして選んだ場合を想定している。自チーム以外のトレード依頼報告等は必要ないので、「しない」に設定されている。この場合、他球団でトレード依頼報告イベントが発生しても、画面上にはなにも表示されず、ゲームの流れを停滞させることは

ない。

【0137】自チームのトレード報告は、「中断」としているが、これは「報告して日程早送りを中断する」という機能を意味している。「する」と、「報告して日程早送りを中断」との使い分けは、たとえばトレード成立報告などの結果を確認するだけのイベントであれば、日程早送りを中断しなくても、一定時間表示した後、再び日程早送りを続けても問題はない。

【0138】ところが、「トレード依頼報告」の場合は、他球団から「トレードしませんか?」という問い合わせイベントなので、多くのプレイヤーは日程早送りを一時中断して、トレード画面に移行したいと考えられるので、そういった種類のイベントのために「報告して日程早送りを中断する」という機能を設けている。

【0139】このために本ビデオゲーム装置は、上記図5において、条件設定手段41によって設定されるゲーム条件等として、プレイ進行中に発生が予定されているイベントのうちの、プレイヤーが報告を所望する上記特定イベントを設定することができるようになっており、さらに、通常試合モード又は日程早送りモードにてプレイ進行中に、上記イベントに対応するプレイがあると、このイベントを報告する報告手段45としての機能をも備えている。この報告手段45は、上記イベントに対応するプレイがあるかを判断するための報告判断手段451を備えている。

【0140】図11は、上記図6におけるステップS5の処理の他の例を示すサブフローチャートである。なお、図11に示す処理は、CPU1等が記録媒体300に記憶されているプログラム等を実行することによって行われる処理である。以下の処理は通常試合モードと日程早送りモードのいずれにも適用可能であるが、ここでは、プレイヤーが特にイベントを見逃しやすい日程早送りモードについて説明する。ただし、通常試合モードの場合には、上記したように、「中断」と「する」とが同等に扱われる以外には同様の処理となる。

【0141】このときには、上記図6において、図10に示すように、対象チームと特定イベントとが設定されており(ステップS1)、ステップS2をスキップし、モード切替を行ってから(ステップS3)、日程早送りモードでのプレイが進行されているものとする(ステップS5)。

【0142】そして、図11では、まずペナントレースにおける1日のゲームにおいて、プレイ進行手段43によって、1のチームに属するプレイのワークがセットされる(ステップS70)。この例では、予め条件設定手段41によって、「Aチーム」についてセットされているものとする。

【0143】ついで、報告手段45の報告判断手段451によって、「Aチーム」にケガイイベントが発生したかが判断される(ステップS71)。ここで、ケガイベン

トが発生したと判断されると、予め条件設定手段41によって、「Aチーム」のケガ報告が設定されているかが判断される(ステップS72)。図10では「する」と設定されているので、報告手段45によって、ケガ報告がなされる(ステップS73)。一方、図10とは異なり、「しない」と設定されていれば、ケガイベント報告がなされることなく、後述するステップS76に進む。また「中断」と設定されていれば、ケガ報告がなされた後(ステップS74)、プレイ変更手段44によって、日程早送りが中断される(ステップS75)。この中断はコントローラ19の所定のボタン操作により解除することができ、その場合には次のステップS76に進む(ステップS75a)。

【0144】また、ステップS71において、ケガイベントが発生していないと判断されると、上記報告判断手段451によって、さらに「Aチーム」のトレード依頼イベントが発生したかが判断される(ステップS76)。ここで、トレード依頼イベントが発生したと判断されると、予め条件設定手段41によって、「Aチーム」のトレード依頼報告が設定されているかが判断される(ステップS77)。図10では「中断」と設定されているので、報告手段45によって、トレード依頼報告がなされた後(ステップS78)、プレイ進行手段43によって、日程早送りが中断される(ステップS79)。この中断はコントローラ19の所定のボタン操作により解除することができ、その場合には後述するステップS81に進む(ステップS79a)。一方、図10とは異なり、「する」と設定されていれば、トレード依頼報告がなされ(ステップS80)、「しない」と設定されていれば、トレード依頼報告がなされることなく、次のステップS81に進む。

【0145】ステップS81では、上記報告判断手段451によって、さらに「Aチーム」のトレード結果イベントが発生したかが判断される。ここで、トレード結果イベントが発生したと判断されると、予め条件設定手段41によって、「Aチーム」のトレード結果報告が設定されているかが判断される(ステップS82)。図10では「する」と設定されているので、トレード結果報告がなされ(ステップS83)、後述するステップS86に進む。一方、図10とは異なり、「しない」と設定されていれば、トレード結果報告がなされることなく、ステップS86に進み、「中断」と設定されていれば、トレード結果報告がなされた後(ステップS84)、日程早送りが中断される(ステップS85)。この中断はコントローラ19の所定のボタン操作により解除することができ、その場合には次のステップS86に進む(ステップS85a)。

【0146】また、ステップS76において、トレード依頼イベントが発生していないと判断されると、上記報告判断手段451によって、さらに「Aチーム」のスカ

ウト報告イベントが発生したかが判断される(ステップS86)。ここで、スカウト報告イベントが発生したと判断されると、予め条件設定手段41によって、「Aチーム」のスカウト報告が設定されているかが判断される(ステップS87)。図10では「中断」と設定されているので、スカウト報告がなされた後(ステップS88)、日程早送りが中断される(ステップS89)。この中断はコントローラ19の所定のボタン操作により解除することができ、その場合には後述のステップS91に進む(ステップS89a)。一方、図10とは異なり、「する」と設定されていれば、スカウト報告がなされ(ステップS90)、「しない」と設定されていれば、スカウト報告がなされることなく、それぞれステップS91に進む。

【0147】また、ステップS86において、スカウト報告イベントが発生していないと判断されると、予め条件設定手段41によって、「Aチーム」のその他報告イベントが発生したかが判断される(ステップS91)。ここで、その他報告イベントが発生したと判断されると、上記報告判断手段451によって、さらに「Aチーム」のその他報告が設定されているかが判断される(ステップS92)。図10では「する」と設定されているので、その他報告がなされた後(ステップS93)、後述するステップS96に進む。一方、図10とは異なり、「しない」と設定されていれば、その他報告がなされることなくステップS96に進み、「中断」と設定されていれば、その他報告がなされた後(ステップS94)、日程早送りが中断される(ステップS95)。この中断はコントローラ19の所定のボタン操作により解除することができ、その場合には次のステップS96に進む(ステップS95a)。

【0148】また、ステップS91において、その他報告イベントが発生していないと判断されると、予め条件設定手段41によって、「Aチーム」の成長報告イベントが発生したかが判断される(ステップS96)。ここで、成長報告イベントが発生したと判断されると、上記報告判断手段451によって、さらに「Aチーム」の成長報告が設定されているかが判断される(ステップS97)。図10では「する」と設定されているので、成長報告がなされた後(ステップS98)、後述するステップS101に進む。一方、図10とは異なり、「しない」と設定されていれば、成長報告がなされることなくステップS101に進み、「中断」と設定されていれば、成長報告がなされた後(ステップS99)、日程早送りが中断される(ステップS100)。この中断はコントローラ19の所定のボタン操作により解除することができ、その場合には次のステップS101に進む(ステップS100a)。

【0149】一方、ステップS96において、成長報告イベントが発生していないと判断されると、プレイ進行

手段43の進行判断手段433によって、次のチームがあるか否かが判断され（ステップS101）、ここで、次のチームがあると判断されると、このチームに属するプレイのワークがセットされて（ステップS102）、ステップS71の手前に戻る。そして、つぎのチームのイベント報告へと続き、全チーム（12チーム）分の処理を行う。一方、ステップS101において次のステップがないと判断されると、上記図6のステップS5の直後に戻り、ゲームを終了する。

【0150】以上説明したように、本例に従えば、ビデオゲーム装置を用いて、仮想のゲーム空間においてキャラクタが所定の競技行動をとるように、該キャラクタをプレイさせるためのビデオゲームのプレイ制御プログラムは、通常試合モード又は日程早送りモードにてキャラクタをプレイさせるプレイ進行手段43と、日程早送りモードによるプレイ進行中に、このプレイに伴って仮想的に発生するイベントのうちの予め設定された特定イベントに対応するプレイがあると、このプレイにおける特定イベントの結果報告（例えば、上記ケガ報告等）を行う報告手段45として、ビデオゲーム装置を機能させる。

【0151】すなわち、日程早送りモードによるプレイ進行中に、この進行するプレイに伴って仮想的に発生させるイベントのうちの予め設定された特定イベントに対応するプレイがあると、このプレイが日程早送りモードにおける早送り速度よりも遅いプレイ速度によるプレイ状態等に適宜変更された状態にて、この特定イベントの結果報告が行われる。

【0152】したがって、プレイヤーが報告して欲しい特定イベントを予め設定しておけば、特定のプレイにあっては、プレイヤーが視認可能となるように、プレイが上記早送り速度よりも遅いプレイ速度によるプレイ状態等に変更された状態にて、特定イベントの結果報告がなされるので、この特定イベントの見逃しによって面白さを損なうことがなくなり、さらに興趣に富むビデオゲームとなる。

【0153】ただし、報告手段45は、通常試合モードによるプレイ進行中に、この進行するプレイに伴って仮想的に発生するイベントのうちの予め設定された特定イベントに対応するプレイがあると、このプレイにおける特定イベントの結果報告を行うこともでき、その場合にも上記と同様の作用効果を得ることができる。

【0154】なお、上記実施形態では、本発明を野球ゲームプログラムに適用した場合について説明している。しかし、本発明の適用範囲はこれに限定されるものではなく、その他のチーム競技、あるいは、単なる遊びとしてのゲーム、シミュレーションをはじめとするあらゆる映像的なプログラムにも適用できる。また、ゲームにおけるキャラクタは、人間に限られず、例えば動物やロボットであってもよい。

【0155】また、上記実施形態では、すべての要素を備えている場合を例示している。しかし、必ずしもそれら要素の全部又は一部を備える必要はなく、例えば本ビデオゲーム装置の報告手段45としての機能等を省略してもよい。

【0156】

【発明の効果】請求項1に記載の発明によれば、ビデオゲーム装置を用いて、仮想のゲーム空間においてキャラクタが所定の競技行動をとるように、該キャラクタをプレイさせるためのビデオゲームのプレイ制御プログラムは、所定のプレイ速度又はこの所定のプレイ速度よりも早い早送り速度にてキャラクタをプレイさせるプレイ進行手段と、早送り速度によるプレイ進行中に、予め設定されたゲーム上の特定シーンに対応するプレイがあると、このプレイを予め設定された上記早送り速度よりも遅いプレイ速度によるプレイ状態又は停止状態に変更するプレイ変更手段として、ビデオゲーム装置を機能させることができる。

【0157】すなわち、所定のプレイ速度又はこの所定のプレイ速度よりも早い早送り速度にてプレイが進行され、早送り速度によるプレイ進行中に、予め設定されたゲーム上の特定シーンに対応するプレイがあると、このプレイが予め設定された上記早送り速度よりも遅いプレイ速度によるプレイ状態又は停止状態に変更される。例えば、野球ゲームにおいて、プレイが早送り速度で進行され、キャラクタとして注目される選手がバッターボックスに立った時にだけ、このプレイが自動的にスロダウン又は一時停止される。

【0158】したがって、所定速度のみによるプレイの場合と比べて、全体としてプレイ進行に要する時間が短縮化されて、忙しいプレイヤーでも途中でゲームを終了せざるをえないということがなくなり、また、時間のあふプレイヤーにあってもゲームに飽きてくることなく一方、特定のプレイにあっては、プレイヤーが視認可能となるように、プレイが早送り速度よりも遅いプレイ速度によるプレイ状態又は停止状態に変更されるため、かかる視認が不可能である早送り速度のみによるプレイの場合のようにゲーム上の特定シーンの見逃しによってゲームの面白さを損なうことがなくなり、興趣に富むビデオゲームとすることができる。

【0159】請求項2に記載の発明によれば、ビデオゲーム装置を用いて、仮想のゲーム空間においてキャラクタが所定の競技行動をとるように、該キャラクタをプレイさせるためのビデオゲームのプレイ制御プログラムは、所定のプレイ速度又はこの所定のプレイ速度よりも早い早送り速度にてキャラクタをプレイさせるプレイ進行手段と、所定の速度又は早送り速度によるプレイ進行中に、この進行するプレイに伴って仮想的に発生させるイベントのうちの予め設定された特定イベントに対応するプレイがあると、このプレイにおける特定イベントの結

果報告を行う報告手段として、ビデオゲーム装置を機能させることができる。

【0160】すなわち、所定のプレイ速度又はこの所定のプレイ速度よりも早い早送り速度にてプレイが進行され、所定の速度又は早送り速度によるプレイ進行中に、この進行するプレイに伴って仮想的に発生させるイベントのうちの予め設定された特定イベントに対応するプレイがあると、このプレイにおける特定イベントの結果報告が行われる。

【0161】したがって、プレイヤーが報告して欲しい特定イベントを予め設定しておけば、所定の速度又は早送り速度によるプレイ進行中に、その特定イベントが必ず報告されるので、うっかりと特定イベントを見逃してしまって面白さを損なうことがなくなり、興に富むビデオゲームとすることができる。

【0162】請求項3記載の発明によれば、早送り速度によるプレイ進行中に、この進行するプレイに伴って仮想的に発生させるイベントのうちの予め設定された特定イベントに対応するプレイがあると、このプレイにおける特定イベントの結果報告を行う報告手段として、ビデオゲーム装置をさらに機能させることができる。

【0163】すなわち、早送り速度によるプレイ進行中に、この進行するプレイに伴って仮想的に発生させるイベントのうちの予め設定された特定イベントに対応するプレイがあると、このプレイが上記早送り速度よりも遅いプレイ速度によるプレイ状態又は停止状態に変更されるとともに、このプレイにおける特定イベントの結果報告が行われる。

【0164】したがって、プレイヤーが報告して欲しい特定イベントを予め設定しておけば、特定のプレイにあっては、プレイヤーが視認可能となるように、プレイが早送り速度よりも遅いプレイ速度によるプレイ状態又は停止状態に変更されるとともに、このプレイにおける特定イベントの結果報告がなされるので、特定イベントの見逃しによって面白さを損なうことがなくなり、さらに興に富むビデオゲームを得ることができる。

【0165】ここで、上記特定シーンとして、ゲーム上のピンチ時又はチャンス時を含めることとすれば、プレイヤーが所望するさらに多くの特定シーンが設定可能となる。したがって、ゲームは多様化されて、さらに興に富むものとすることができる。

【0166】請求項4記載の発明によれば、上記プレイ状態として、所定のプレイ速度によるプレイ状態又はこの所定の速度よりも遅いプレイ速度によるプレイ状態を含めることができる。

【0167】すなわち、プレイヤーが所望するさらに多くのプレイ状態が設定可能となる。したがって、ゲームは多様化されて、さらに興に富むものとすることができる。

【0168】ここで、上記イベントとして、キャラクタ

が仮想的にケガをするケガイイベント、キャラクタが仮想的にトレードされるトレードイベント及びキャラクタが仮想的にスカウトされるスカウトイベントの少なくとも1のイベントを含めることとすれば、プレイヤーが報告を所望するさらに多くの特定イベントが設定可能となる。したがって、ゲームは多様化されて、さらに興に富むものとすることができる。

【0169】請求項5に記載の発明によれば、ビデオゲーム装置を用いて、仮想のゲーム空間においてキャラクタが所定の競技行動をとるように、該キャラクタをプレイさせるためのビデオゲームのプレイ制御方法は、ビデオゲーム装置が、所定のプレイ速度又はこの所定のプレイ速度よりも早い早送り速度にてキャラクタをプレイさせるステップと、ビデオゲーム装置が、早送り速度によるプレイ進行中に、予め設定されたゲーム上の特定シーンに対応するプレイがあると、このプレイを予め設定された上記早送り速度よりも遅いプレイ速度によるプレイ状態又は停止状態に変更するステップと、を備えている。

【0170】すなわち、所定のプレイ速度又はこの所定のプレイ速度よりも早い早送り速度にてプレイが進行され、早送り速度によるプレイ進行中に、予め設定されたゲーム上の特定シーンに対応するプレイがあると、このプレイが予め設定された上記早送り速度よりも遅いプレイ速度によるプレイ状態又は停止状態に変更される。例えば、野球ゲームにおいて、プレイが早送り速度で進行され、キャラクタとして注目される選手がバッターボックスに立った時のような特定シーンにだけ、このプレイが自動的にスローダウン又は一時停止される。

【0171】したがって、所定速度のみによるプレイの場合と比べて、全体としてプレイ進行に要する時間が短縮化されて、忙しいプレイヤーでも途中でゲームを終了せざるをえないということがなくなり、また、時間のあるプレイヤーにあってもゲームに飽きてくることなく一方、特定のプレイにあっては、プレイヤーが視認可能となるように、プレイが早送り速度よりも遅いプレイ速度によるプレイ状態又は停止状態に変更されるため、かかる視認が不可能である早送り速度のみによるプレイの場合のようにゲーム上の特定シーンの見逃しによって面白さを損なうことがなくなり、興に富むビデオゲームとすることができる。

【0172】請求項6記載の発明によれば、ビデオゲーム装置を用いて、仮想のゲーム空間においてキャラクタが所定の競技行動をとるように、該キャラクタをプレイさせるためのビデオゲームのプレイ制御方法は、ビデオゲーム装置が、所定のプレイ速度又はこの所定のプレイ速度よりも早い早送り速度にてキャラクタをプレイさせるステップと、ビデオゲーム装置が、所定の速度又は早送り速度によるプレイ進行中に、この進行するプレイに伴って仮想的に発生させるイベントのうちの予め設定さ

れた特定イベントに対応するプレイがあると、このプレイにおける特定イベントの結果報告を行うステップと、を備えている。

【0173】すなわち、所定のプレイ速度又はこの所定のプレイ速度よりも早い早送り速度にてプレイが進行され、所定の速度又は早送り速度によるプレイ進行中に、この進行するプレイに伴って仮想的に発生させるイベントのうちの予め設定された特定イベントに対応するプレイがあると、このプレイにおける特定イベントの結果報告が行われる。

【0174】したがって、プレイヤーが報告して欲しい特定イベントを予め設定しておけば、所定の速度又は早送り速度によるプレイ進行中に、その特定イベントが必ず報告されるので、うっかりと特定イベントを見逃してしまって面白さを損なうことがなくなり、興趣に富むビデオゲームとすることができる。

【0175】請求項7記載の発明によれば、仮想のゲーム空間においてキャラクタが所定の競技行動をとるように、該キャラクタをプレイさせるためのビデオゲーム装置は、所定のプレイ速度にてキャラクタをプレイさせる通常モードとこの所定のプレイ速度よりも早い早送り速度にてキャラクタをプレイさせる高速モードを有し、高速モードにてプレイを進行中に、予め設定されたゲーム上の特定シーンに対応するプレイがあると、このプレイを予め設定された上記早送り速度よりも遅いプレイ速度によるプレイ状態又は停止状態に変更するように構成されている。

【0176】すなわち、所定のプレイ速度又はこの所定のプレイ速度よりも早い早送り速度にてプレイが進行され、早送り速度によるプレイ進行中に、予め設定されたゲーム上の特定シーンに対応するプレイがあると、このプレイが予め設定された上記早送り速度よりも遅いプレイ速度によるプレイ状態又は停止状態に変更される。例えば、野球ゲームにおいて、プレイが早送り速度で進行され、キャラクタとして注目される選手がバッターボックスに立った時のような特定シーンにだけ、このプレイが自動的にスローダウン又は一時停止される。

【0177】したがって、所定速度のみによるプレイの場合と比べて、全体としてプレイ進行に要する時間が短縮化されて、忙しいプレイヤーでも途中でゲームを終了せざるをえないということがなくなり、また、時間のあふプレイヤーにあってもゲームに飽きてくることなく一方、特定のプレイにあっては、プレイヤーが視認可能となるように、プレイが早送り速度よりも遅いプレイ速度によるプレイ状態又は停止状態に変更されるため、かかる視認が不可能である早送り速度のみによるプレイの場合のようにゲーム上の特定シーンの見逃しによってゲームの面白さを損なうことがなくなり、興趣に富むビデオゲームとすることができる。

【0178】請求項8に記載の発明によれば、仮想のゲ

ーム空間においてキャラクタが所定の競技行動をとるように、該キャラクタをプレイさせるためのビデオゲーム装置は、所定のプレイ速度にてキャラクタをプレイさせる通常モードとこの所定のプレイ速度よりも早い早送り速度にてキャラクタをプレイさせる高速モードを有し、通常モード又は高速モードにてプレイを進行中に、この進行するプレイに伴って仮想的に発生させるイベントのうちの予め設定された特定イベントに対応するプレイがあると、このプレイにおける特定イベントの結果報告を行うように構成されている。

【0179】すなわち、所定のプレイ速度又はこの所定のプレイ速度よりも早い早送り速度にてプレイが進行され、所定の速度又は早送り速度によるプレイ進行中に、この進行するプレイに伴って仮想的に発生させるイベントのうちの予め設定された特定イベントに対応するプレイがあると、このプレイにおける特定イベントの結果報告が行われる。

【0180】したがって、プレイヤーが報告して欲しい特定イベントを予め設定しておけば、所定の速度又は早送り速度によるプレイ進行中に、その特例イベントが必ず報告されるので、うっかりと特定イベントを見逃してしまって面白さを損なうことがなくなり、興趣に富むビデオゲームとすることができる。

#### 【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の一実施形態にかかるビデオゲーム装置の構成を示すブロック図である。

【図2】通常試合モードの画面の一例を示す説明図である。

【図3】日程早送りモードの画面の一例を示す説明図である。

【図4】条件等設定のための画面の一例を示す説明図である。

【図5】ビデオゲーム装置の主要機能を示すブロック図である。

【図6】ビデオゲーム装置による処理の一例を示すフローチャートである。

【図7】図6におけるステップS5の処理の一例を示すサブフローチャートである。

【図8】通常試合モードのプレイ結果の表示内容の一例を示す説明図である。

【図9】日程早送りモードのプレイ結果の表示内容の一例を示す説明図である。

【図10】条件等設定のための画面の他の例を示す説明図である。

【図11】図6におけるステップS5の処理の他の例を示すサブフローチャートである。

#### 【符号の説明】

31 プログラム実行部

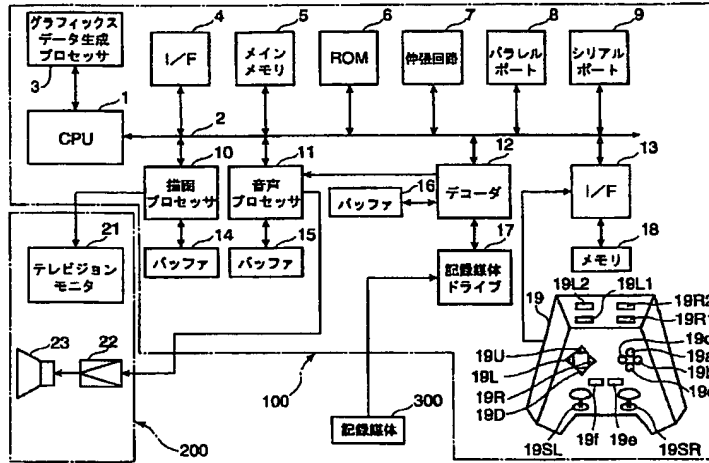
32 データ記憶部

33 プログラム記憶部

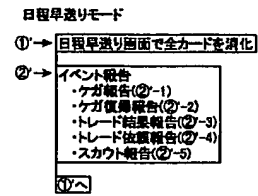
- 34 表示部
- 35 操作部
- 41 条件設定手段
- 42 状態設定手段
- 43 プレイ進行手段
- 431 イベント発生手段

- 432 モード切替手段
- 433 進行判断手段
- 44 プレイ変更手段
- 441 変更判断手段
- 45 報告手段
- 451 報告判断手段

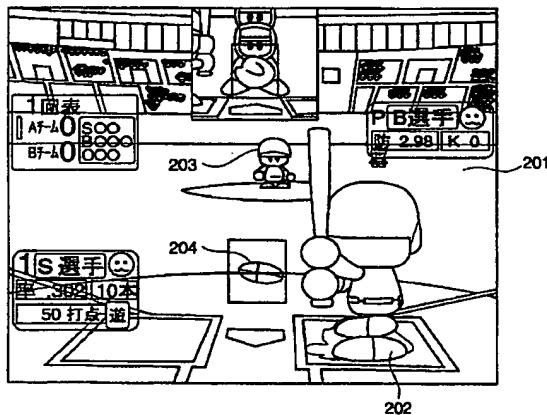
【図1】



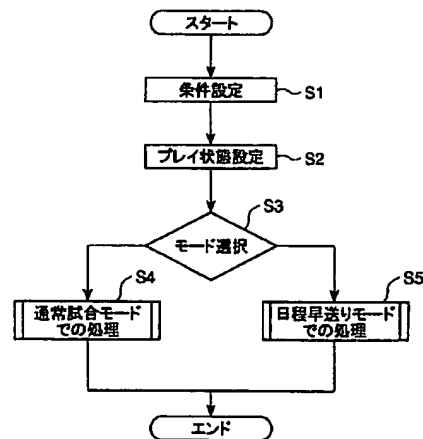
【図9】



【図2】



【図6】



【图8】

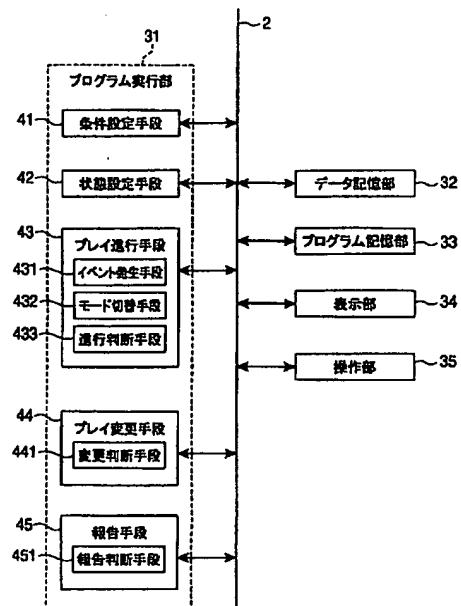


- 【図4】

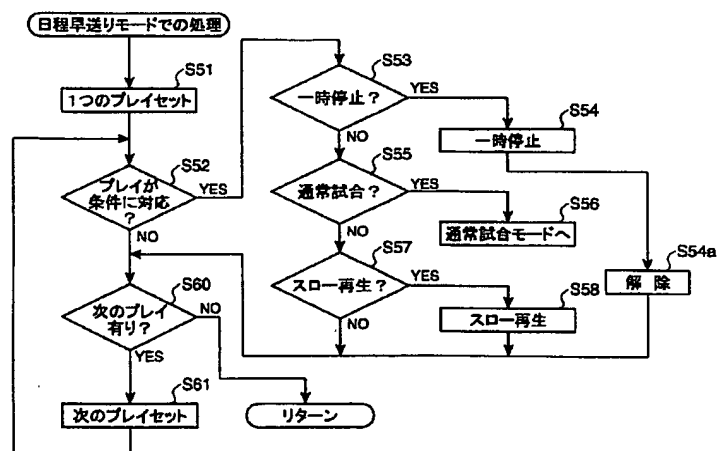


	Aチーム	Bチーム	Cチーム	Dチーム	Eチーム	Fチーム	...
ケガ報告	する	する	する	する	する	する	
トレーニング報告	中断	しない	しない	しない	しない	しない	
トレーニング報告	する	する	する	する	する	する	
スクアウト報告	中断	しない	しない	しない	しない	しない	
その他報告	する	する	する	する	する	する	
成長報告	する	しない	しない	しない	しない	しない	

【図5】



【図7】



```

graph TD
    S70[S70←日報早送りモードでの処理] --> S74[S74←ケガ報告]
    S74 --> S72{S72←ケガ報告発生?}
    S72 -- YES --> S75[ケガ報告]
    S72 -- NO --> S71{S71←ケガイベント発生?}
    S75 --> S73{S73←ケガ報告?}
    S73 -- 中断 --> S74
    S73 -- する --> S75a[ケガ報告]
    S75a --> 解除[解除]
    S71 -- YES --> S76{S76←ヒド損傷イベント発生?}
    S71 -- NO --> S70
    S76 -- YES --> S77[ヒド損傷]
    S76 -- NO --> S70
    S77 --> S78{S78←ヒド損傷報告?}
    S78 -- 中断 --> S76
    S78 -- する --> S79[ヒド損傷報告]
    S79 --> S79a[ヒド損傷報告]
    S79a --> 解除
    S77 -- しない --> S80{S80←ヒド損傷報告?}
    S80 -- 中断 --> S76
    S80 -- する --> S81[ヒド損傷報告]
    S81 --> S81a[ヒド損傷報告]
    S81a --> 解除
    S70 --> S84[S84←ヒド損傷報告]
    S84 --> S82{S82←ヒド損傷報告?}
    S82 -- 中断 --> S84
    S82 -- する --> S83[ヒド損傷報告]
    S83 --> S83a[ヒド損傷報告]
    S83a --> 解除
    S82 -- しない --> S89{S89←ヒド損傷報告?}
    S89 -- 中断 --> S84
    S89 -- する --> S90[ヒド損傷報告]
    S90 --> S90a[ヒド損傷報告]
    S90a --> 解除
    S70 --> S88[S88←スカウト報告]
    S88 --> S87{S87←スカウト報告?}
    S87 -- 中断 --> S88
    S87 -- する --> S89[スカウト報告]
    S89 --> S89a[スカウト報告]
    S89a --> 解除
    S87 -- しない --> S90{S90←スカウト報告?}
    S90 -- 中断 --> S88
    S90 -- する --> S91[スカウト報告]
    S91 --> S91a[スカウト報告]
    S91a --> 解除
    S70 --> S94[S94←その他報告]
    S94 --> S92{S92←その他報告?}
    S92 -- 中断 --> S94
    S92 -- する --> S93[その他報告]
    S93 --> S93a[その他報告]
    S93a --> 解除
    S92 -- しない --> S93{S93←その他報告?}
    S93 -- 中断 --> S94
    S93 -- する --> S94[その他報告]
    S94 --> S94a[その他報告]
    S94a --> 解除
    S70 --> S98[S98←成長報告]
    S98 --> S97{S97←成長報告?}
    S97 -- 中断 --> S98
    S97 -- する --> S99[成長報告]
    S99 --> S99a[成長報告]
    S99a --> 解除
    S97 -- しない --> S100{S100←成長報告?}
    S100 -- 中断 --> S98
    S100 -- する --> S101[成長報告]
    S101 --> S101a[成長報告]
    S101a --> 解除
    S70 --> S96[S96←成長報告]
    S96 --> S95{S95←成長報告?}
    S95 -- 中断 --> S96
    S95 -- する --> S97[成長報告]
    S97 --> S97a[成長報告]
    S97a --> 解除
    S95 -- しない --> S100{S100←成長報告?}
    S100 -- 中断 --> S96
    S100 -- する --> S101[成長報告]
    S101 --> S101a[成長報告]
    S101a --> 解除
    S70 --> S101[S101←次のチームあり?]
    S101 -- YES --> S102[次のチームセット]
    S101 -- NO --> リターン[リターン]
    S102 --> S70

```

Fターム(参考) 2C001 AA05 BA01 BA05 BB02 BC03  
CA02 CB01 CB04 CC02 CC03